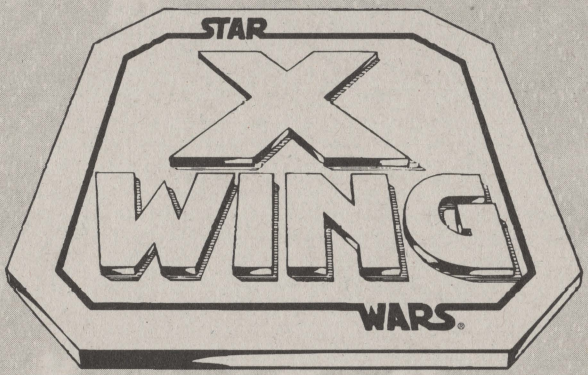



# Raumjäger Referenz-Karte

**X-Wing Packungsinhalt**
Sie sollten im X-Wing-Paket der Rebellen-Allianz folgenden Inhalt finden:
* ein Handbuch für Raumjäger-Piloten
* eine Registrierkarte
* eine Raumjäger-Referenzkarte
* entweder 5 Disketten im Format 3.5" oder 6 5.25"-Disketten
* Die Akte Farlander

Sollte Ihre Packung unvollständig sein:
Nehmen Sie sofort Kontakt mit dem Hauptquartier der Rebellen-Allianz bei LucasArts Entertainment Company (Games Division) - Kennwort "Product Support" (001-415-721-3333) auf. Oder wenden Sie sich an die nächstgelegene Außenstelle des Nachrichtendienstes der Allianz (NDA) bei SOFTGOLD Computerspiele GmbH, Telefon 02131/660254. Montags, Mittwochs und Freitags von 16.00 bis 18.00 Uhr.

**Die READ-ME-Datei**
Jeden Tag riskieren Elite-Agenten des NDA ihr Leben, um zu gewährleisten, daß unser Wissen um die Pläne und Fähigkeiten des Imperiums so aktuell wie möglich ist. Die letzten Informationen finden Sie in der Datei READ.ME. Um sie zu lesen, gehen Sie wie folgt vor:
1. Legen Sie die mit "Disk 1" beschriftete Diskette in Ihr Laufwerk A oder B.
2. Geben Sie TYPE A:READ.ME ein (bzw. TYPE B:READ.ME, wenn die Diskette in Laufwerk B liegt), und drücken Sie die RETURN-Taste.

**Steuerung des Spiels**
Das Oberkommando der Rebellen-Allianz empfiehlt dringend einen Joystick zur Steuerung des X-Wing-Raumjägers. Sie können jedoch auch eine Maus und eine Tastatur zur Steuerung des X-Wing-Raumjägers benutzen.

**Installation von X-Wing auf der Festplatte**
Um X-WING auf der Festplatte zu installieren, booten Sie Ihr System zunächst wie gewohnt. Danach müssen Sie
1. die Diskette "Disk 1" in Laufwerk A oder B einlegen.
2. Geben Sie A: ein und drücken Sie RETURN. Der Computer wird mit der Eingabeaufforderung A:\> antworten. (Wenn Sie von Laufwerk B installieren, geben Sie B: ein und drücken RETURN. Der Computer wird das mit B:\> quittieren).
3. Geben Sie INSTALL ein und drücken Sie RETURN.
4. Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm, um X-WING zu installieren und an Ihr System anzupassen.

HINWEIS: Sie können X-WING jederzeit neu konfigurieren, indem Sie das X-Wing-Installationsprogramm (INSTALL) erneut starten. Wählen Sie die gewünschten Optionen vom Konfigurationsmenü, um die erforderlichen Änderungen zu machen. Ihre Angaben werden automatisch gespeichert, wenn Sie das Konfigurationsprogramm verlassen.

**Start von der Festplatte**
Nachdem Sie X-WING auf Ihrer Festplatte installiert haben, starten Sie das Spiel folgendermaßen:
1. Geben Sie den Buchstaben des Plattenlaufwerks ein, auf das Sie X-WING installiert haben, gefolgt von einem Doppelpunkt, und drücken Sie RETURN.
2. Geben Sie jetzt CD XWING ein und drücken Sie RETURN.
3. Geben Sie XWING ein und drücken Sie erneut RETURN.

Vor Spielstart die Tasten ALT und CTRL (STRG) und F1 gleichzeitig drücken, um die amerikanische Tastaturbelegung einzuschalten.

**Steuerung vor dem Flug**

| | |
|---|---|
| Linkspfeil, Rechtspfeil Pfeil hoch Pfeil runter | Bewegt den Cursor zur nächsten Position |
| Return oder Leertaste | Aktiviert den Knof, der sich unter dem Cursor befindet |
| Return oder rechte Maustaste | Überspringt alle Filmsequenzen |
| Leertaste oder linke Maustaste | Überspringt laufende Filmsequenz |

**Steuerung im Flug**

| | |
|---|---|
| ALT P | Pause; hält die Simulation an, bis eine Taste gedrückt wird. |
| ALT S | Schaltet alle Sound-Effekte an und aus. |
| ALT M | Schaltet die Musik an und aus. |
| ALT V | Zeigt die Version der Simulation an. |
| ALT D | Schaltet zwischen verschiedenen Detail-Stufen um. |
| ALT C | Selektiert und kalibriert den Joystick. |
| ALT E | Mit dem Schleudersitz aus dem Raumjäger aussteigen. |
| ESC | Fragt nach verschiedenen Optionen. |

**Triebwerkssteuerung**

(Tastaurbelegung vom Zehnerblock)

| | |
|---|---|
| + | Schub erhöhen. |
| - | Schub reduzieren. |
| # | Setzt Schub auf Null. |
| ü | Schaltet Triebwerk auf 1/3 Schub. |
| + | Schaltet Triebwerk auf 2/3 Schub. |
| Backspace | Volle Triebwerksleistung. |
| H | Aktiviert das Hyperraum-Triebwerk. Damit wird die derzeitige Mission definitiv beendet. |
| F | Bringt die S-Folien-Flügel in Gefechtsposition. |

**Reaktor-Steuerung**

| | |
|---|---|
| F9 | Justiert die Energieversorgung des Lasers. |
| F10 | Justiert die Energieversorgung der Schilde. |
| Shift F9 oder ö | Leitet Energie von den Schilden in den Laser. |
| Shift F10 oder ä | Leitet Energie vom Laser in die Schilde. |

**Schutzschild-Kontrollen**

| | |
|---|---|
| S | Schaltet die Schutzschild-Konfiguration um. |

**Bordwaffen**

| | |
|---|---|
| W | Schaltet durch die verschiedenen Waffen. |
| X | Schaltet zwischen verschiedenen Feuerleit-Konfigurationen um. |
| Enter | Feuert die Waffen ab (Knopf 1 am Joystick / linke Maustaste). |

**Zielsystem**

| | |
|---|---|
| I | Schaltet zwischen MGM-Identifikation und Zielmodus um. |
| O | Schaltet MGM-Identifikation und den Zielmodus aus. |
| U | Selektiert das Schiff in der Zielerfassung (oder 2. Joystick-Knopf oder rechte Maustaste). |
| R | Selektiert das Feindschiff, das am nächsten zum Raumjäger steht. |
| T | Selektiert das nächste verfügbare Ziel. |
| Z | Selektiert Ziele in umgekehrter Reihenfolge. |
| Shift F5 bis F8 | Speichert das derzeitige Ziel als eines von vier voreingestellten |
| F5 bis F8 | Selektiert ein voreingestelltes Ziel. |

**Flugrekorder**

| | |
|---|---|
| C | Schaltet Flugrekorder an und aus. |
| V | Ansehen der Aufzeichnungen des bisherigen Fluges |

**Bordcomputer / R2 Astromech-Droide**

| | |
|---|---|
| Leertaste | Bestätigung von Bordcomputer- bzw. R2-Nachrichten. |
| M | Taktische Karte aktivieren. |
| D | Schadensmonitor. |
| B | Zeigt die Anweisungen der Einsatzbesprechung. |

**Kommunikation**

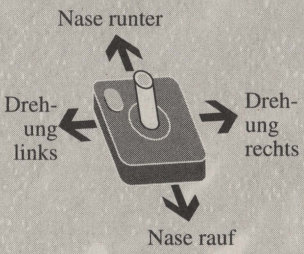
| | |
|---|---|
| Shift H | Nach Hause fliegen. |
| Shift R | Meldung. |
| Shift E | Abwehrmanöver. |
| Shift W | Warte auf weitere Befehle. |
| Shift G | Gib Gas und greif an. |
| Shift C | Gib mir Deckung, Flügelmann! |
| Shift A | Greif an, Flügelmann! |
| Shift I | Ignoriere das Ziel, Flügelmann! |

**Cockpitausblicke**

7 Blick nach links vorne.
8 Blick nach vorne.
9 Blick nach rechts vorne.
4 Blick über den linken Flügel.
5 Blick nach oben.
6 Blick über den rechten Flügel.
1 Blick über die linke Schulter.
2 Blick nach hinten.
3 Blick über die rechte Schulter.
0 Wechselt den Blickwinkel zwischen "Flügelhöhe" und 45° Winkel.
. Pilotensicht ohne Cockpit

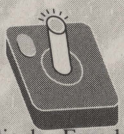
| | |
|---|---|
| F1 | Reaktiviert die Pilotenaussicht nach einer Außenansicht oder Raketenkamera. |
| F2 | Aktiviert die Kamera-Ansicht einer Rakete oder eines Torpedos. |
| F3 oder ÷ | Schaltet die Ansicht von Außenkameras ein. |
| F4 oder x | Positioniert den Blickpunkt einer Außenkamera neu. |

**Joystick-Kontrollen**




Durch Drücken des oberen Knopfes und der Bewegung nach

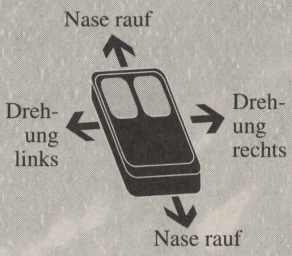
rechts/links rollt der Jäger um seine Achse.



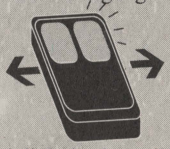
Wenn Sie den Feuerknopf drücken, während ein Ziel sichtbar ist, wird dieses Ziel gewählt.

Den Abzug drücken, um die Waffen abzufeuern.

**Maus-Kontrollen**




Durch Drücken des rechten Mausknopfes und der Bewegung



nach links/rechts rollt der Jäger um seine Achse.

Ein Druck auf die linke Maustaste feuert die Waffen ab.

Auf die rechte Maustaste drücken, um ein sichtbares Ziel anzuwählen.

**Speicher freimachen**
X-WING erfordert eine große Hauptspeicherkapazität. Wenn Sie Probleme beim Starten des Programms haben oder eine Meldung erhalten, daß nicht genügend Hauptspeicher vorhanden ist, schlagen wir vor, daß Sie Ihren Rechner mit einer eigenen DOS-Diskette booten. Folgen Sie dieser Anleitung, um eine geeignete Bootdiskette anzulegen:
1. Geben Sie C: ein und drücken Sie die RETURN-Taste.
2. Legen Sie eine leere Diskette in Laufwerk A. Vergewissern Sie sich, daß diese Diskette wirklich leer ist, bzw. daß Sie die Daten darauf nicht mehr benötigen. Jeder Inhalt der Diskette wird nach Abschluß der Aktion unwiederbringlich verloren sein!
3. Geben Sie FORMAT A: /S ein und drücken Sie RETURN. Wenn die Diskette einmal formatiert ist, werden Sie gefragt, ob Sie noch eine weitere Diskette formatieren wollen. Drücken Sie N für NEIN und die RETURN-Taste. Es erscheint wieder der DOS-Prompt. Als Datenträgernamen geben Sie XWINGBOOT ein und drücken RETURN.
Sie können mit dieser Diskette Ihren Computer so starten, daß so wenig Speicher wie möglich belegt wird. Dadurch wird mehr RAM für das Programm frei. In der Datei READ.ME befinden sich genaue Angaben über den Hauptspeicherbedarf.

**Normaler Speicher und EMS-Speicher**
Wenn Ihr Computer über EMS-Speicher (Expanded Memory) verfügt, wird die Simulation diesen Speicher automatisch nutzen. Die Software zur Ansteuerung des Speichers muß den Expanded Memory Spezifikationen (EMS) Version 3.2 entsprechen. Außerdem muß ein entsprechender Treiber installiert sein, der mit der Speichererweiterung ausgeliefert wurde.
Mit EMS-Speicher haben Sie schnelleren Zugriff auf die verschiedenen Cockpit-Ansichten und zusätzliche grafische Details. Je mehr EMS-Speicher verfügbar ist, desto besser wird die Simulation laufen. 588 kByte normaler Speicher und 512 kByte EMS-Speicher werden dringend empfohlen, um Plattenzugriffe zum Anzeigen von Grafiken oder anderen Betrachtungswinkeln zu vermeiden. Wenn Sie speicherresidente Programme geladen haben oder Speicher als Plattencache bereitgestellt haben, können Sie u. U. zusätzlichen Speicher bereitstellen, indem Sie die Programme beenden bzw. nicht starten. Musik ist während des Raumfluges nur verfügbar, wenn Sie EMS-Speicher haben. Expanded Memory (EMS) sollte nicht mit extended Memory (XMS) verwechselt werden. Wenn Sie die Simulation auf einem 386er-Computer laufen lassen, kann XMS-Speicher mit Hilfe eines kommerziell verfügbaren Speichertreiberprogramms in EMS-Speicher verwandelt werden.

**Danksagungen**
Programmierung, Design und Projektleitung: Lawrence Holland und Edward Kilham
3D-Polygon Programmierung: Peter Lincroft:
Cinematic Engine Programmierung: Edward Kilham
Mission AI Programmierung: Lawrence Holland
Hintergrundgrafik: Jon Knoles und Jim McLeod
3D-Animation und Darstellung: Martin Cameron
3D Flight Engine Modelle: Wade Lady
Weitere Modelle: Jon Bell und Dan Colon
Titelmusik: John Williams
Weitere Musik und Instrumentierung: Peter McConnel, Michael Z. Land und Clint Bajakian
Sound-Effekte: Clint Bajakian und Robin Goldstein
Dialoge: Robin Goldstein
*iMuse*™ Electronic Music System: Michael Z. Land und Peter McConnell
Produktion: Kalani Streicher und Lawrence Holland
Cheftester: Dave Wessmann
Lucas Arts Qualitätssicherung: Wayne Cline
Tester: David Maxwell, Chip Hinnenberg, Mark Cartwright und Michael Levine
Gestalterische Vorschläge von Wayne Cline, Gregory Hammond, Peter Lincroft, Dave Maxwell, Kalani Streicher und David Wessmann
Produkt-Marketing: Mary Bihr
Öffentlichkeitsarbeit: Sue Seserman
Handbuch und Referenzkarte erstellt von: Kalani Streicher und Dave Wessmann
Layout und Design von Handbuch und Referenzkarte: Mark Shepard
Packungsentwurf: Terri Soo Hoo
Titelgrafik: Martin Cameron
Besonderer Dank: George Lucas

Deutsche Version:
SOFTGOLD Computerspiele GmbH
Projektleitung: Thomas Brockhage
Übersetzung: Jasper Bongertz
Zusätzliche Übersetzung: Eddi Blenkers
Lektorat: Annette Khartabil
Koordination: Kristin Dodt
Gestalterische Betreuung: Oliver Dannat
Satz & Lithos: Lasenga & Partner GmbH
und "SCHAFFmeister...!", Düsseldorf
™ und © 1993 LucasArts Entertainment Company. Alle Rechte vorbehalten. Star Wars, X-Wing und alle anderen Elemente des Spiels sind eingetragene Warenzeichen von Lucasfilm Ltd. *iMuse* ist ein eingetragenes Warenzeichen von LucasArts Entertainment Company. Autorisierte Nutzung. Alle Rechte vorbehalten.